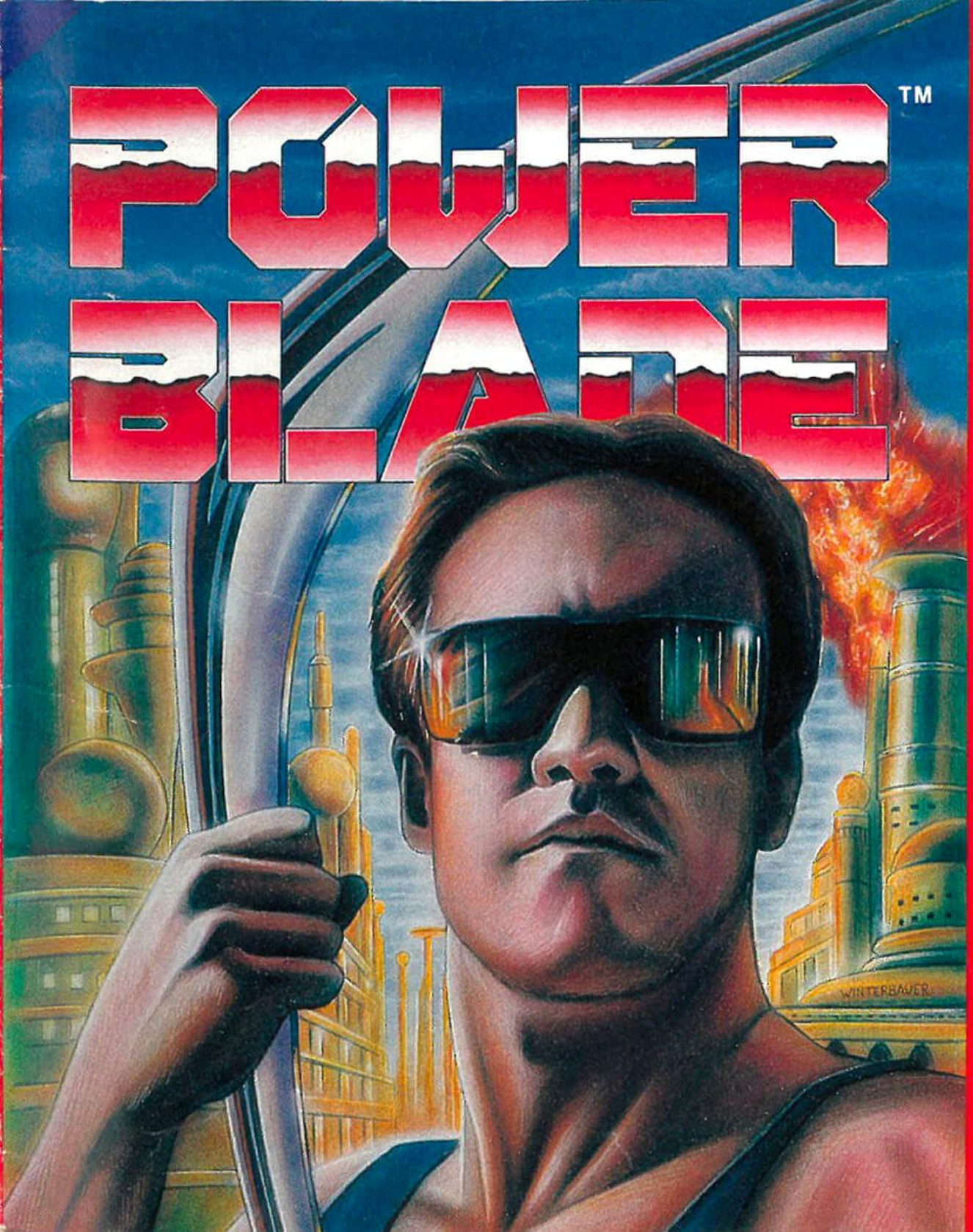
NES-7T-NOE

POWER BLADE™



HOW TO PLAY

TAITO®

TAITO CORPORATION

Ⓣ

TAITO®

TAITO CORPORATION

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- Nie ein Spiel in das NES einlegen, wenn POWER eingeschaltet ist.

- Das Gerät ist hochsensibel, aber beileibe nicht so anfällig wie man denkt. Trotzdem gilt: Keinen extremen Temperaturen aussetzen; keine elektrischen Schläge auslösen; bei Raumtemperatur aufstellen und betreiben. Und: Niemals versuchen das Gerät zu öffnen!

- Hände weg vom Netzteil — und nicht naß werden lassen. Ebenso niemals die Finger ins Innere des Geräts stecken oder mit anderen - metallischen — Teilen traktieren.

- Der Gebrauch von Verdünnungsmitteln, Benzin, Alkohol oder anderem Reinigungs — Mitteln könnte das Gerät ruinieren.

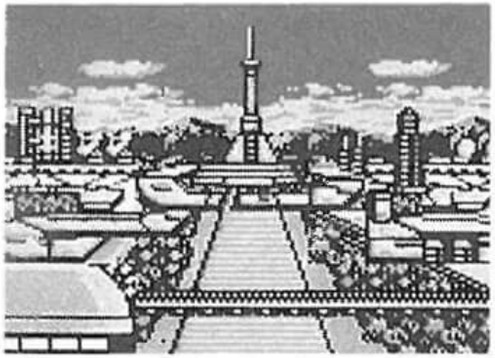
HALLO — und VIELEN DANK

daß Sie **POWER BLADE** ™ von Taito ® gekauft haben. Bevor Sie Ihre Mission starten, sollten Sie dieses Büchlein sorgfältig durchlesen und stets zur Hand haben, falls Sie mal in Schwulitäten geraten.

SEITE

DIE GESCHICHTE **5**
DIE HILFSMITTEL **6**
DIE STEUERUNG **7**
SPRINGEN UND BALLERN **8**
BILDSCHIRM-ANZEIGE **9**
GEGENSTÄNDE **11**
SPEZIELLE GEGENSTANDE **13**
CONTINUE-UND PASSWORT-FUNKTIONEN .. **14**
WARNUNG **15**

DIE GESCHICHTE

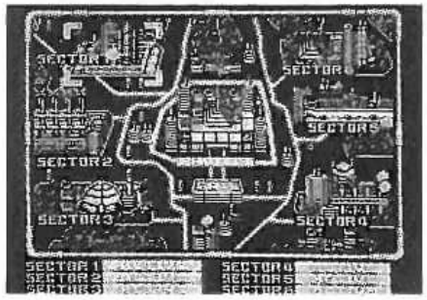


Im Jahre 2191 befindet sich die Erde fast wie im paradiesischen Zustand. Dies verdankt der Blaue Planet (!?!) dem 'Master Computer', der mit lockerer, leichter Hand irdische und komplexe Pflichten erledigt. Eines Tages, während der Chefprogrammierer des 'Master' — NOVA — zuhause Fußball guckt — "Mensch, gib' doch ab, Du...", macht es "Plop" und der Fernseher schaltet sich ab. Die Lichter verdunkeln sich und die Klima-Anlage bläst heiße Luft in die Bude. Was war geschen? Der Rote Alarm ertönt aus seiner Armband-Uhr. "Was zum...". NOVA drückt den Kommunikations-Knopf. Es ist sein Boss, der ihn als Freiwilligen für eine gefährliche Ein-Mann-Mission ausgewählt hat und nun einen Reaktion verlangt. "Nun kann ich mir lebhaft vorstellen, was das Ganze soll", murmelt NOVA, als er das Ding ausschaltet.

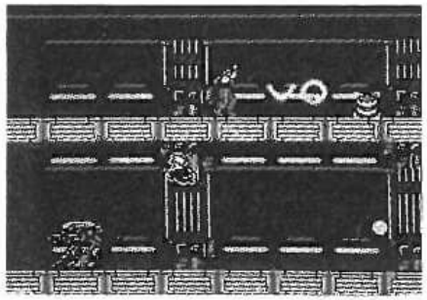
NOVA erfährt, daß der 'Master Computer' von Außerirdischen abgeschaltet wurde. Sein Chef macht ihm klar: Nur NOVA, Meister des legendären POWER BLADE, ist in der Lage, das 'Gehirn' des Computers zu beherrschen und das System wieder in den ursprünglichen Zustand zu versetzen. Der 'Master Computer' besteht aus sechs Daten-Banken, die sich in verschiedenen Sektoren befinden. NOVA wird sich in jeden einzelnen begeben, um den örtlichen Agenten zu treffen, der ihm die Identifikations-Karte übergeben wird. Diese Karte braucht er, um in den Sicherheitstrackt außerhalb der Data Base zu gelangen, damit er das Info-Band an sich nehmen kann. Wenn er alle sechs Bänder besitzt, macht sich NOVA auf den Weg in das 'Master Computer'—Kontroll—Zentrum, schickt die Feinde in die Ewigen Jagdgründe und bringt den Hauptrechner wieder auf Vordermann.

DIE HILFSMITTEL

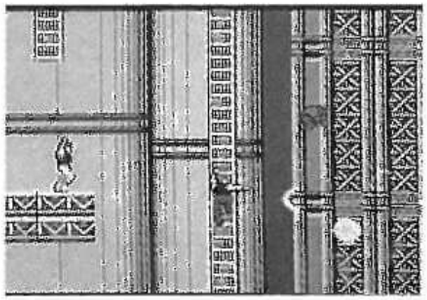
Am Anfang sucht man sich einen der sechs Sektoren aus. Die Reihenfolge ist beliebig. In jedem dieser Abschnitte ist man ein mutiger junger Mann, der es mit einer Armee an Aliens zu tun hat. Die mechanischen Jungs haben ihre Spezialitäten, wenn's ums Killen geht. Irgendwie müssen Sie an allen Zinnsoldaten vorbei, um zum verbündeten Agenten zu gelangen. Nur dieser Bursche kann Ihnen den speziellen Code bzw. die Identifikations-Karte übergeben, die Sie brauchen, um in die Daten-Bank zu kommen. Haben Sie die gefunden, können Sie das Sicherheits-Zentrum betreten, wo Sie zunächst erstmal einen gewaltigen Brocken erledigen müssen, bevor Sie an die beliebten Bänder kommen. Um ins Haupt-Zentrum reinzukommen, müssen Sie im Besitz ALLER sechs Bänder sein.



Die Reihenfolge der Sektoren, die Sie besuchen müssen, ist beliebig. Aber: Sie müssen alle sechs Bänder zu finden, damit Ihre Mission von Erfolg gekrönt ist.



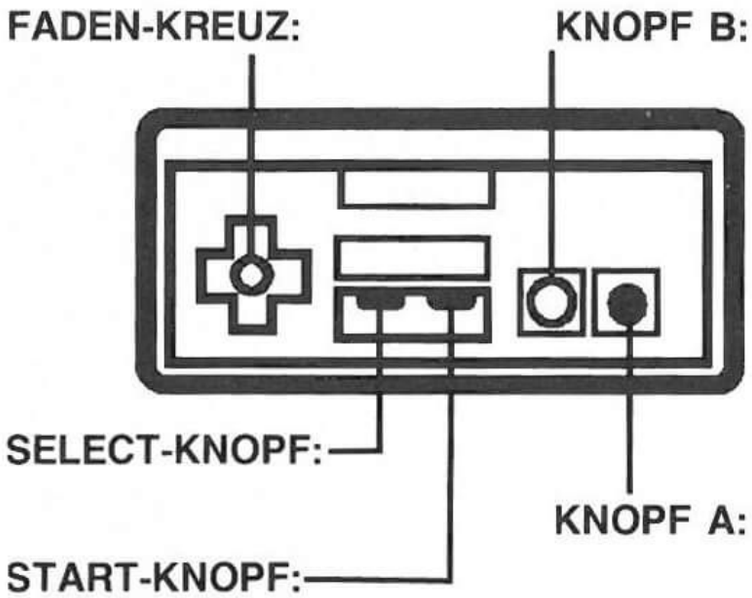
Um verbrauchte Energien zurückzugewinnen, hat man 'Power-Ups' (Schoko-Riegel) aufzusammeln. Ebenso muß man die Gegner ausschalten, um den Rücken frei zu haben.

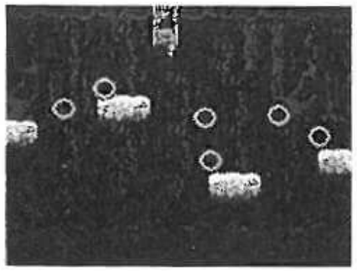


Die I.D.-Karte holt man sich, wenn man präzise vorgeht und den Agenten kontaktiert.

Um sich das Band zu sichern, legt man den Wächter auf Eis.

DIE STEUERUNG

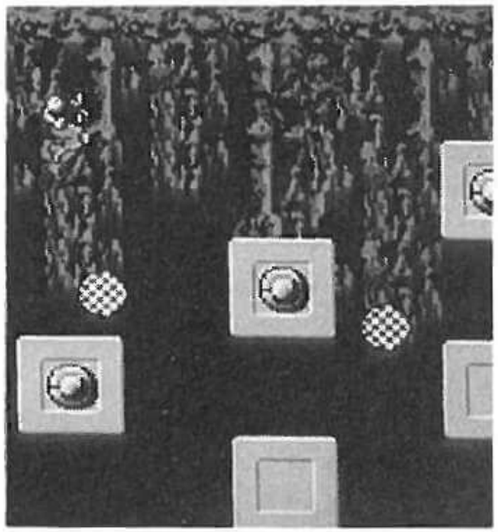




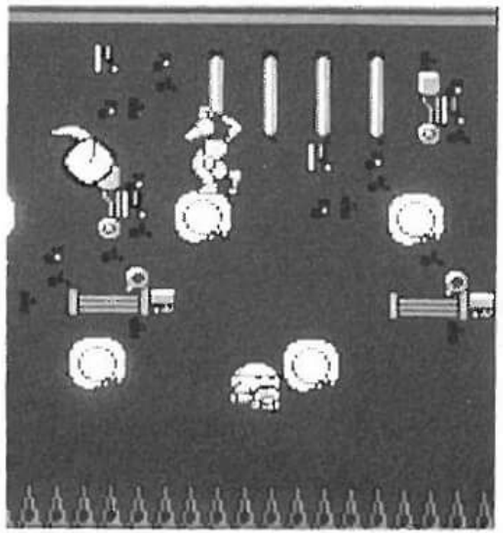
SELECT-KNOPF:
Das Teil betätigen, um Granaten zu werfen oder den Energie-Tank zu nutzen.

START-KNOPF:
Mit dem beginnen wir das Game — und frieren es ein. Hin und Her heißt. . ., o.k.?

KNOPF A:
Gesprungen wird mit "A". Längere Hopser erreicht man, indem man die Taste gedrückt hält.

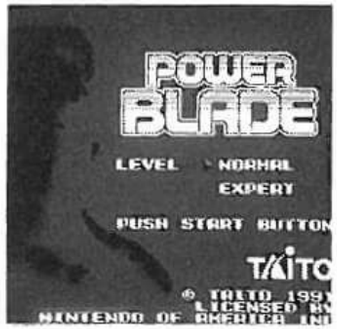


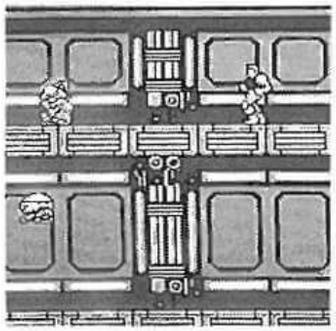
KNOPF B:
"B" drücken, um die "Wumme" zu aktivieren.



FADEN-KREUZ:

Hiermit wird die Richtung bestimmt; auch die Ziele für die Bumerangs. Wählen Sie aus, ob Sie Granaten oder den Energie-Tank haben möchten. Benutzen Sie das Ding auch, um zwischen "normal" oder "Experte" zu spielen.



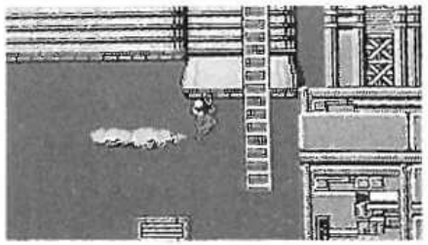


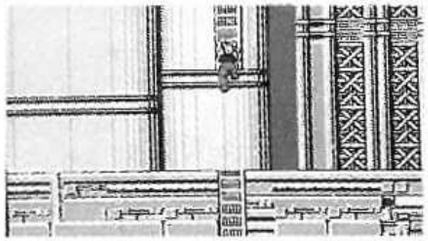
SPRINGEN UND BALLERN

SPRINGEN

Springen was das Zeug hält, damit Sie auf und von Leitern gelangen Wenn Mann/frau den Knopf "A" länger drückt, kommt Mann/frau höher hinaus. Wenn Mann/frau gleichzeitig das Fadenkreuz benützt, wird die Richtung "in der Luft" bestimmt.

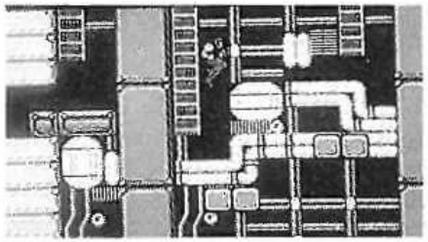
Wenn Sie über eine größere Distanz fliegen möchten, so drücken Sie "A" und bestimmen mit dem Fadenkreuz die entsprechende Richtung.





Um die Leiter zu besteigen, benützt man Knopf "A" — man springt. Wenn man nahe genug an dem Ding steht, drückt man das Fadenkreuz nach oben.

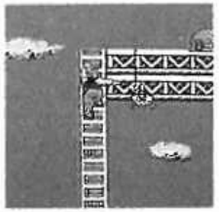
Wer von der Leiter runter will, muß nicht nur "A" drücken, sondern sich auch bewußt sein, daß man nicht allzuweit springen kann. Deshalb immer mit dem Fadenkreuz sofort die geeignete Richtung bestimmen!



BALLERN

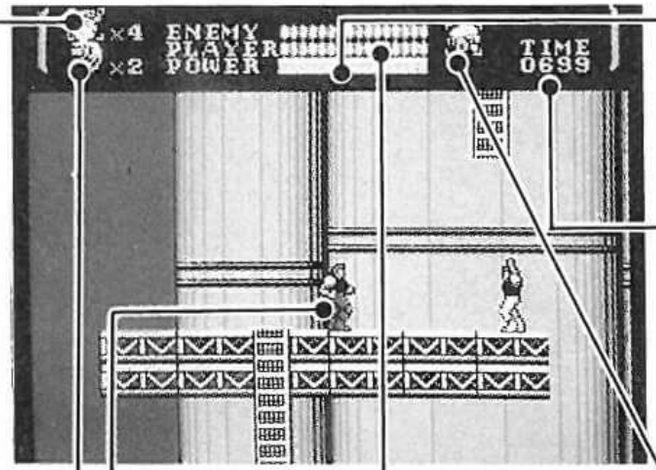
Sie können Ihren Bumerang in jede x-beliebige Richtung schleudern, außer, wenn Sie sich auf der Leiter befinden. Auf jener geht's nur zu den beiden Seiten. In den Stahlträgern können Sie gar nur mit der Faust auf Ihre Gegner antworten.

Um die Bumerangs effektiv einzusetzen, muß Ihre "Power-Anzeige" im Bestzustand sein.



BILDSCHIRM-ANZEIGE

HAUPT-ANZEIGENLEISTE: Diese steht immer zu Ihrer Verfügung; außer, Sie möchten ein Auge auf Ihre momentane Verfassung (STATUS-ANZEIGE) werfen. Okay, Sie können während des Spiels Ihre Energie überprüfen, wie viele Leben noch zur Verfügung stehen, welche Anzahl an Granaten noch im Sack sind, wie's mit der verbleibenden Zeit ausschaut; sogar die augenblickliche Stärke des Wächters im Sicherheits-Trakt wird oben angezeigt.



GRANATEN UND ENERGIE-TANK

In der Status-Anzeige wählen Sie zwischen Granaten oder einem Energie-Tank. Das, was Sie bestimmen, erscheint oben, ganz links, in der Anzeigenleiste. Während des Spiels taucht das Ding irgendwo immer mal auf. Sie haben vier Granaten, und man wird jeweils einen Energie-Tank pro Level finden.

ANZAHL DER LEBEN

SEKTOREN-KONTAKT

LEBENSGRAD

Dieses Teil zeigt Ihnen an, wie viele Treffer Sie noch wegstecken können, bevor Sie ein Leben aushauchen.

ENERGIE-ANZEIGE

Ist der Balken "voll", haben Sie die volle Leistung beim Bumerang-Schleudern.

ZEITLIMIT

Wenn Sie sich fürs "Normale" entschieden haben, müssen 999 Sekunden an Zeit ausreichen, um einen Sektor erfolgreich zu missionieren. "Experten" stehen dagegen nur 300 Sekündchen zur Verfügung.

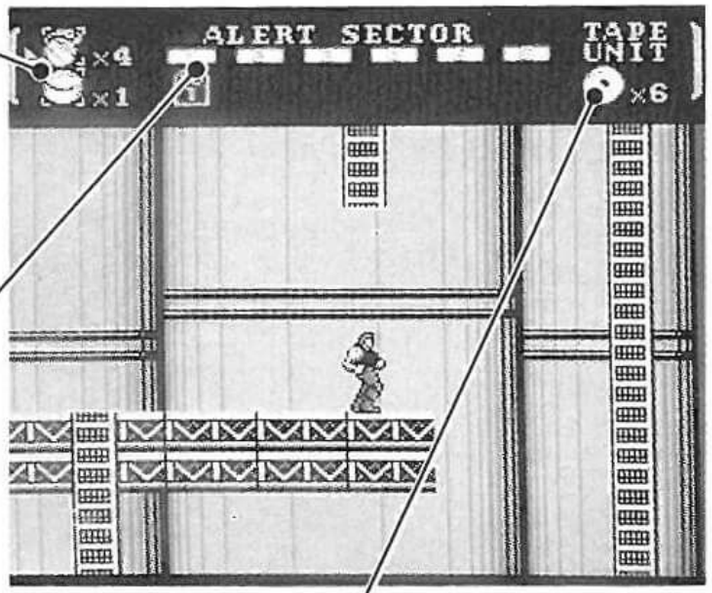
SCHUTZANZUG

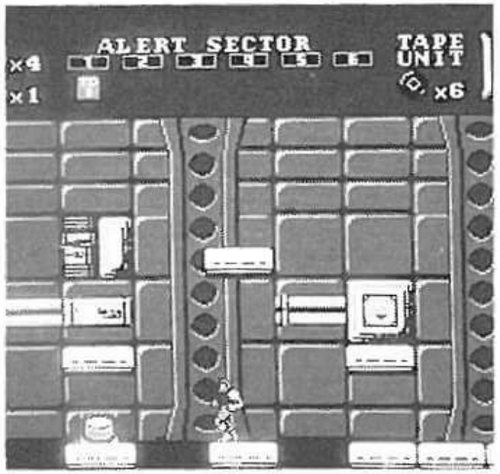
Wenn Sie diesen "Pulli" übergestreift haben, können die Jungs von der anderen Seite Ihnen drei Dinger verpassen, ohne einen Schaden anzurichten. Die Anzeige hält Sie auf dem laufenden.

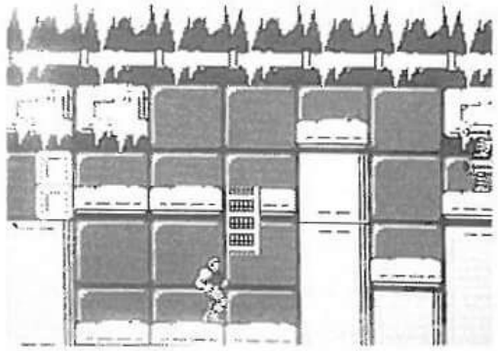
STATUS-ANZEIGE: Wenn man "START" drückt, holt man sich dieses Spielzeug auf den Bildschirm. Das Spiel ist automatisch eingefroren (Pause). Während sich Ihre Feinde die Hacken etwas kühlen, können Sie sich entscheiden, ob Sie die Granaten in Einsatz bringen oder den Energie-Tank nutzen möchten. Nebenbei kann man mal schnell nachschauen, wie's mit dem Sektor und den Bändern aussieht.

AUSSTAUSCH-FUNKTION

Mit dem Fadenkreuz kann man sich zwischen Granateneinsatz oder Energie-Tank-Auffrischung entscheiden. Danach wieder "Start" drücken, um die Mission wiederaufzunehmen. Wenn Sie das Teil in der Status-Anzeige gefunden haben, "Select"-Knopf betätigen, damit's verfüg — und benutzbar ist.







ALARM-SECTOR

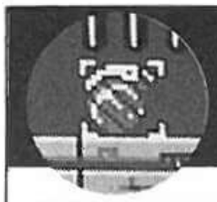
Mittels dieser Anzeige kriegen Sie mit, was sich im Sektor abspielt. Es wird mitgeteilt, für welche Sektoren (oder Abschnitte) Sie die Identifikationskarten haben. Auch die abgegrasten Sektoren werden für Sie abgelichtet.

INFO-BÄNDER

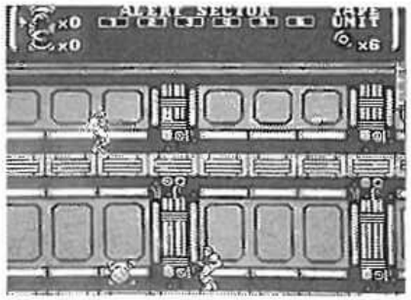
Anzeige, die Sie schlaumacht, wie viele Bänder Sie noch einzusammeln haben.

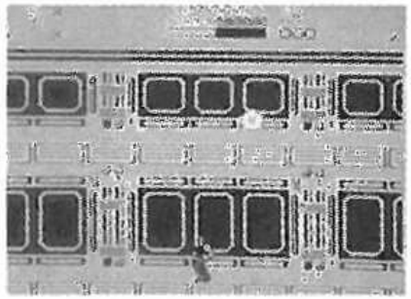
GEGENSTÄNDE

Eine Reihe von irren Wummen erscheinen aus dem Nichts, wenn Sie einen Gegner in die ewigen Jagdgründe geschickt haben. Diese Geräte sind Ihnen von großem Nutzen. So müssen Sie also diese schnell aufsammeln, denn schon nach kurzer Zeit lösen die sich wieder in Luft auf. Wenn Sie getroffen werden, während Sie einen "Multi 2 oder 3" oder einen "Boomer 2 oder 3" besitzen, so vermindert sich die Energie um einen Strich.



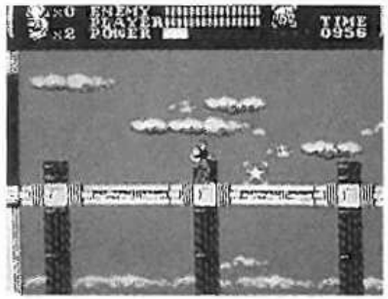
GRANATE

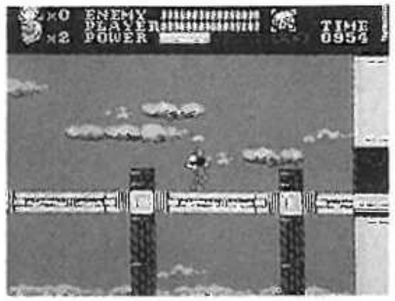




Eine handliche, kleine Waffe, obwohl Sie nur vier davon zur Verfügung haben. Wenn Sie "Select" drücken, finden Sie keinen lebenden Gegner mehr auf dem Bildschirm.

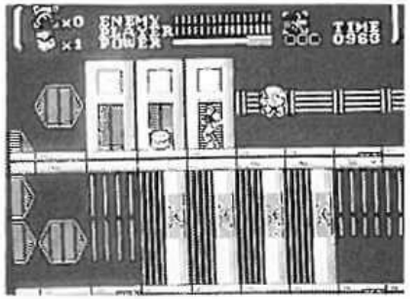
STERN

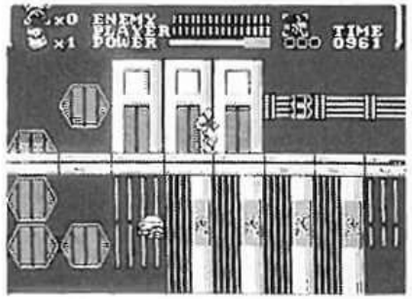




Holen Sie sich diesen Stern. Sie werden dadurch eine enorme Wurfkraft des Bumerangs erlangen. Ungefähr zweimal so weit wie üblich.

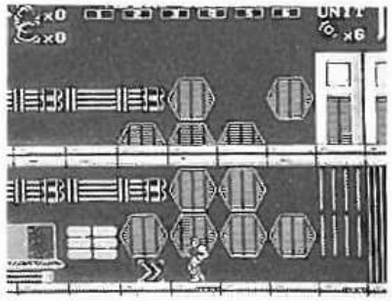
HAMBURGER

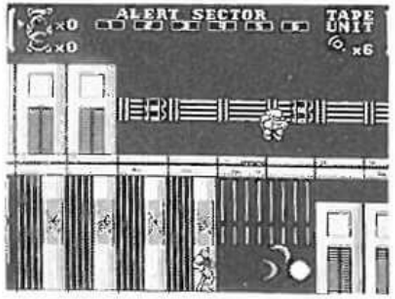




Typisch amerikanisch: Vernaschen Sie einen, gewinnen Sie an Energie. Dies schlägt sich in besungener Anzeige nieder.

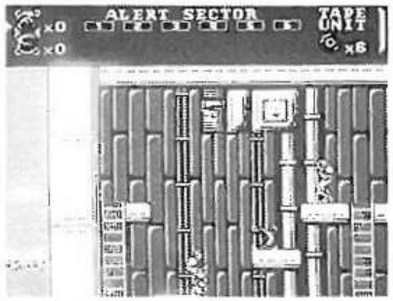
MULTI 2

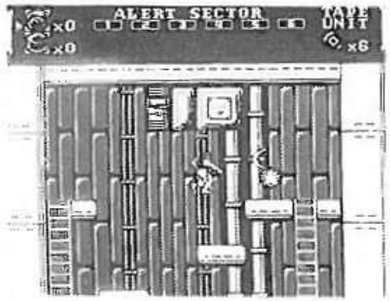




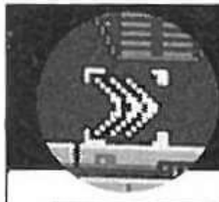
Falls Sie zwei Bumerangs nach Feind — Beschuß in die Linse kriegen, holen Sie sie sich! Nun haben Sie zwei dieser Wummen gleichzeitig in der Luft — das verdoppelt die Feuerkraft.

BOOMER 2

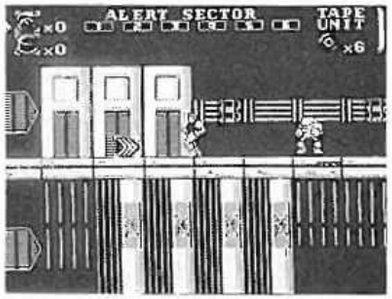


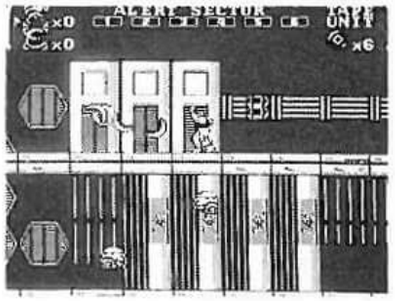


Dieser grau-blaue Bumerang hat mehr Durchschlagskraft als der gewöhnliche. Man stelle sich vor: Man hat 'nen MULTI 2 oder 3, so wird dieser Bumerang ums Zwei — bis Dreifache STÄRKER. . .

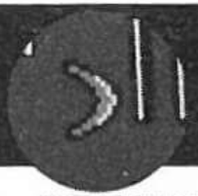


MULTI 3

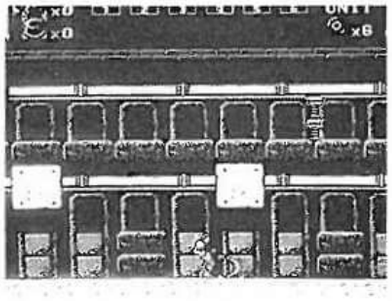


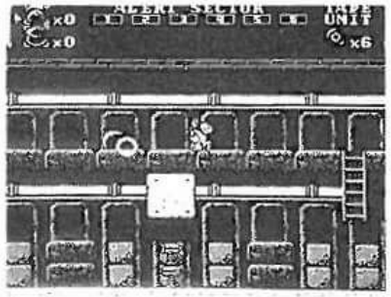


Drei Bumerangs sind bekanntlich besser als zwei (Manwilliam Kleispear). Nehmen Sie die Teile auf. Sie haben nun drei heiße Eisen in der Luft.



BOOMER 3

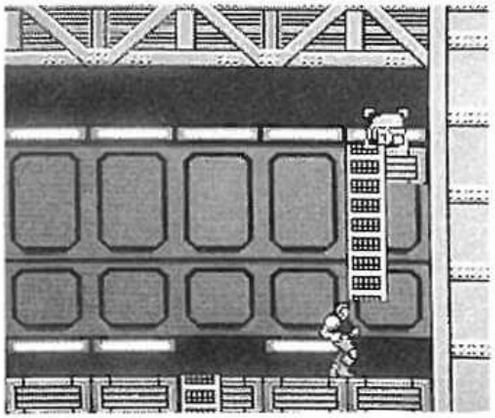




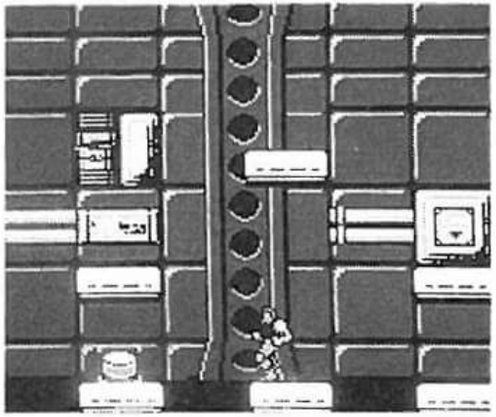
Der Große Rote ist der beste und wirksamste Bumerang aller Klassen, außer natürlich, man besitzt das POWER BLADE. Verdoppelung und Verdreifachung mit Multi 2 bzw. Multi 3 machen den Joghurt wertvoller als ein Sirloin-Steak. . .

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE

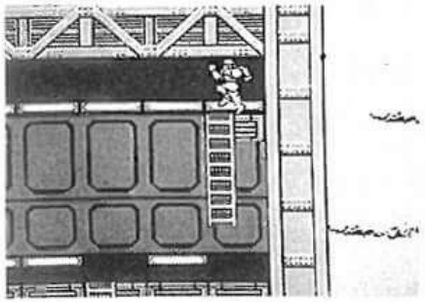
Es gibt keine anderen Waffen als diese auf der Welt, weil Kriege "abgeschafft" wurden. NOVA ist der einzige Mensch auf der Neuen Erde, der einen Metall-Schutzanzug besitzt und das "Power Blade" benutzen kann. NOVA kennt auch das Rezept für "Gatoaktiv" (Energie-Tank). Das Brauen ist deren Handwerk. Die Rechte sind seit über 100 Jahren im Familienbesitz der NOVAs. Unser Held benutzt den Anzug höchstens zweimal pro Sektor und das Gebräu nur einmal.

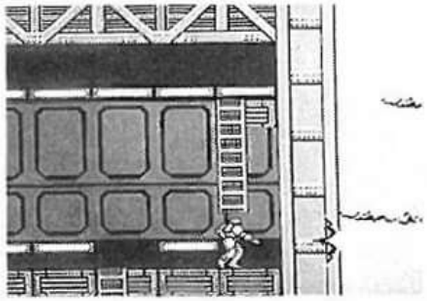


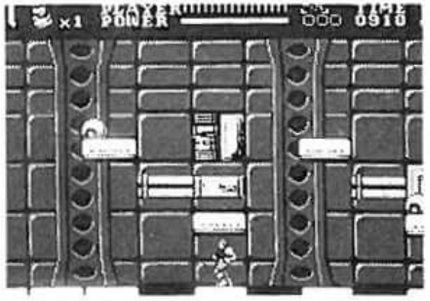
METALL-ANZUG
NOVA kann das "Power Blade" — Schwert nur führen, wenn er den Schutz-Anzug trägt. Er kann drei Treffer einstecken, ohne an Stärke zu verlieren. Das Schwert von Deck & Blecker durchschneidet sogar Wände, wenn es sein muß. Allerdings müssen "hartnäckige" Gegner ein paarmal damit bearbeitet werden, ehe diese zur Aufgabe gezwungen sind.

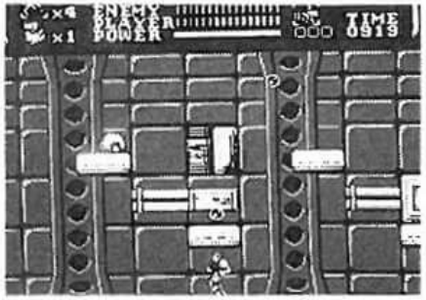


ENERGIE-TANK
In jedem Sektor finden Sie einen Energie-Tank (er ist voll mit leckerem Amino-Protein-Enzym-Saft). Finden Sie das Ding, und Ihr Energie-Balken in der Anzeige flutscht wieder voll bis zum Anschlag, egal, wie leer Ihr "Akku" war. Klaro, daß sich danach, nach jedem Treffer, die Energieleistung erneut verschlechtert.









CONTINUE-UND PASSWORT-FUNKTIONEN

Wenn Sie mal kurz pausieren möchten, aber wieder an der selben Stelle später weitermachen möchten, so saved das Passwort, welches nach Ihren letzten Leben auf dem Bildschirm erscheint. Um gleich weiterzuspeilen, wählen Sie "Continue" an und drücken "Start". Wenn Sie Ihr erstes oder zweites Leben eingebüßt haben, nachdem Sie den Agenten getroffen haben, beginnen Sie dann wieder beim Agenten.

NORMAL ODER EXPERTE

Sie können zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen auswählen. Mit dem Fadenkreuz bestimmen Sie entweder "Normal" oder "Experte". Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen, denn es hängt von Ihren Fähig — und Fertigkeiten ab.

NORMAL

Bei dieser Einstellung haben Sie 999 Sekunden Zeit, um einen Sektor zu säubern und die Dinge einzusammeln. Ebenso werden Sie bei einem Treffer nicht gleich weggeblasen (von Plattformen, Leitern oder über Begrenzungen).

EXPERTE

Hier gibt's nur 300 Sekunden für jeden Sektor. Und aufgepaßt: Kriegen Sie hier eins über die Rübe, bläst es Sie über den gesamten Bildschirm.

⚠WARNUNG⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

K Y 10902

TAITO®

TAITO CORPORATION

Distributed by
LAGUNA Video-Spiele
Vertriebs- und Marketing-GmbH
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Printed in Japan